MSX

LOAD'N'RUN

RECOPILACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR

AÑO II - 2ª EPOCA - Nº 6 - Precio 1.150,— ptas. (IVA incluido)

Editorial

Llegamos en esta ocasión con un refrescante extra de verano que incluye más programas de los habituales. Como veréis hemos realizado un gran esfuerzo para que podáis disfrutar a tope durante vuestras bien ganadas vacaciones y para ello hemos montado este número que esperamos os llegue a convencer de lleno.
El que este mes saquemos un número extra, no significa que en agosto no vayamos a salir, sino que estaremos de nuevo en los quioscos y librerías con otro refrescante número, aunque no será extra y volveremos al número habitual de programas. No obstante queremos hacer constar que os encontraréis con una nueva sorpresa, que es precisamente el cambio de diseño de portada, así que atentos porque la portada a partir del número 7 será distinta, aunque seguirá llevando ilustraciones de dibujantes nacionales de primera fila. Este cambio se hace simplemente por un sentido estético y no significa modificación alguna en el contenido de la revista o de los programas, que seguirán conservando su calidad.
En fin, de momento estamos contentos porque los objetivos se van cumpliendo. Ya llega este mes al número 3 la revista que sacamos para Amstrad. En lo relativo a Commodore 64 hemos tenido un inesperado éxito con la publicación de los dos primeros volúmenes de Creator, que se agotaron rápidamente y nos hemos visto obligados a reeditarlos en una segunda edición que ha salido a la venta este mes de julio. En lo relativo a Spectrum publicamos el mes pasado el Especial Deportes y ya se prepara un número especial para próximamente. Finalmente en lo relativo a MSX obtuvimos un gran éxito con el Especial Apuestas y este mes ponemos a la venta un Especial Deportes.
Realmente el esfuerzo es grande, pero los resultados nos hacen seguir manteniendo la ilusión intacta. Vuestro apoyo ha sido importante y por ello os damos las gracias de todo corazón.

EDITA
DUPLISON, S.A.
Entenza, 95, 4.º
Apartado de Correos 36099
08080 Barcelona
Tel. (93) 329 24 16
DIRECTOR
José María Esteban
DIRECTOR TECNICO
Alex Lara
MAQUETACION Y DISEÑO
Eduard Benito
ARCHIVOS Y DOCUMENTACION
Cinta Panicello
SECRETARIA DE DIRECCION
Laura Soler
ILUSTRACIONES
Curro Astorza, Josep María Beá, Damián Carulla, José Antonio Franco, Gallardo, Manolo García, Enric Jardí, Jordi Jaumandreu, Man, Martí, Mediavilla, Montana
COLABORADORES
José Ignacio Astorga, Hermes Coll, Rafael Cholbi, Santi Cholbi, Rafael Escoté, Juan Ignacio Esteban, Gonzalo Garciapelayo, Albert F. Hurtado, Kitflus, Luis Antonio Martínez Amago, Miguel Pontés, Pere Puig, Francesc Xavier Sánchez, Toni Terdú
CORRESPONSALES
Rolf Weitzel (Berlín), Ber Watson (Londres), Corrado Vantaggiato (Milán), Michelle Curel (Nueva York), Danielle Faulcau (París)
IMPRESION
Grafos, S.A.
Paseo Carlos I, 157 - Barcelona
D.L. B-32688/85
FOTOCROMOS
MC Ediciones
Avda. de Roma, 157 - Barcelona
FOTOCOMPOSICION
Joan Gàllego, S.A.
Enrique Granados, 135 - Barcelona
REPRODUCCION DE CASSETTES
Audimicro
Mascaró, 23 - Barcelona
DISTRIBUCION
Coedis
Valencia, 245 - Barcelona

No se permite la reproducción total o parcial de textos o ilustraciones sin autorización expresa del Autor o Editor.

muy importante

PARA CARGAR PROGRAMAS

Para cargar los programas que presentamos actuad de la siguiente forma:
Conectad el ordenador a la red eléctrica.
Comprobad que todas las conexiones son correctas, introducid la cassette en la grabadora, cuidad que la cinta esté rebobinada.
Cuando en la pantalla os aparezca el cursor, teclead la instrucción de carga que se indica en cada programa.
Inmediatamente poned en marcha la grabadora y automáticamente el ordenador procederá a cargar el programa.
Esperad a que la carga se haya completado para pulsar la tecla STOP de la grabadora.

ATENCION

Te proponemos un reto.
En el reverso del poster central encontrarás un relato de ciencia-ficción.
¿Eres capaz de igualarlo o mejorarlo?
Si tu creación es lo suficientemente original, te lo publicaremos en nuestra revista y recibirás un buen regalo por ello.
Remítenos tus cuentos escritos en un máximo de 7 folios tipo holandesa, a doble espacio y a máquina.
Adjunta tus datos personales, nombre, dirección completa, teléfono y envíalo a:

LOAD'N'RUN (Relatos)
Apartado de Correos 36.099
08080 BARCELONA

Ilustración de Man
GERMAN MENI GALLARDO es uno de los nuevos dibujantes barceloneses que viene pisando más fuerte. Su prestigio ha ganado muchos enteros a raíz de una exposición de ilustraciones inspiradas en la técnica japonesa que llevó a cabo en un pub de la Ciudad Condal. Como dibujante de cómic empezó colaborando con varios fanzines, habiendo publicado también últimamente en Arbusto Tener Sed, un fanzine que contó con la colaboración de dibujantes tan interesantes como Mediavilla, Gallardo, Max, Cifré... Los cómics de Man han aparecido en revistas punteras a nivel nacional, tal es el caso de Rambla, Rampa o El Cairo. Durante algún tiempo estuvo trabajando como caricaturista en el diario Ultima Hora que se hace en Menorca. Se considera un seguidor de la línea clara y afirma que la definición más adecuada para su modo de hacer es la de vídeo-clips. Entre sus dibujantes preferidos destaca a los valencianos Micharmunt y Mique Bertrán (claros exponentes de la denominada línea clara) y al leridano Gallardo (con quien no le une ningún parentesco, pese al apellido). Sus hobbies son el rock'n'roll y los vídeo-clips.

HEMOS AGOTADO LA 1ª EDICION

2ª EDICION YA A LA VENTA

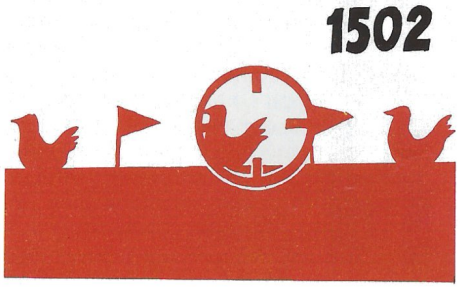
Para que esta vez no te quedes sin jugar, hemos reeditado los dos primeros números de Creator. Unos programas con muchas posibilidades de juego para que te lo pases en grande con tu ordenador.

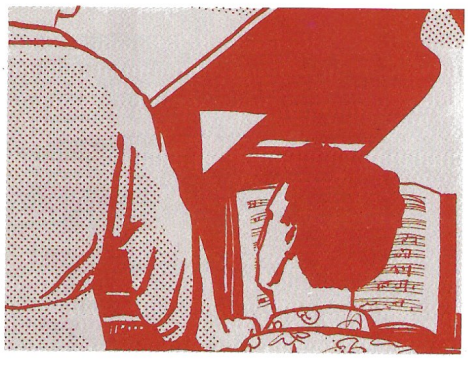
No te quedes fuera de juego, ya está a la venta la 2ª Edición.

Load' N' Run

Los Grandes Programas

Juega y A





LA FERIA

Te encuentras en la feria del pueblo y vas a participar en un campeonato.
Este se compone de 3 pruebas:
1.ª Prueba: Tiro al pato, mediante el cursor y la barra espaciadora tienes que acertar a los patos que van pasando. Los blancos valen 100 puntos y los rojos 500 puntos. Si le das al hombre pierdes tiempo. Para pasar a la siguiente prueba tienes que lograr más de 2.500 puntos.
2.ª Prueba: Martillo, dando muy rápido al cursor derecho, aumentaréis la potencia del golpe cuando un pato esté encima del aparato. Para pasar de prueba tenéis que lograr más de 3.000 puntos.
3.ª Prueba: Tenéis que disparar a la cometa y darle 10 veces, si lo lográis, tendréis un Bonus de 1.000 puntos.

GOLF

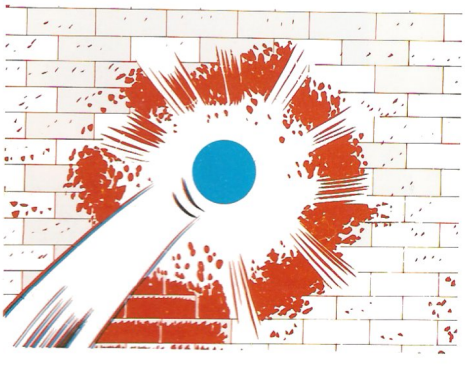
El deporte del golf es un juego que día a día está cogiendo mucho auge en nuestro país. Con este programa podrás entrenarte para codearte con los mejores.
En el cuadro superior se te indica el nivel de dificultad, el número de golpes disponibles y las vidas que te quedan. Si tiras la bola fuera del campo, pierdes una vida.
Para disparar utiliza el cursor (derecha e izquierda, dirección de disparo, arriba y abajo potencia del golpe). Cada 10.000 puntos se gana una vida. Cada vez que vas pasando hoyos, van aumentando los árboles que obstaculizan el golpe.

CHOPIN

Con este programa podréis comprobar las amplias posibilidades musicales de vuestro MSX.
Dispondréis de un piano cuyas teclas son precisamente las del ordenador. Podréis elegir entre tres sonidos:
1) Sonido MSX
2) Piano
3) Perfil sonoro
1. Sonido MSX. El teclado de vuestro ordenador se convierte en un teclado musical de 3 octavas. Usar las teclas "," ó "/" para cambiar de octavas. Poner minúsculas para las notas. Para volver al menú, pulsar «ESC».
2. Piano. Es igual a la primera opción, pero el sonido obtenido se parece más al de un piano.
3. Perfil sonoro. Es posible cambiar el perfil sonoro y la modulación. Usar el cursor (arriba/abajo) para cambiar la modulación en un factor (H*1). Para cambiar la modulación en un factor (H*50), cursor (derecha/izquierda).
Para seleccionar el perfil, pulsar la tecla del perfil deseado.

¡GANA HASTA 150.000 PTAS. POR TU PROGRAMA!

Envíanos tus programas, en sistema **MSX, COMMODORE-64** o **SPECTRUM** y gana dinero. Sólo tienes que remitirnos la cassette, con el correspondiente listado del juego, una breve sinopsis del mismo y las instrucciones.
¡OJO! No sólo juegos, envía también **UTILIDADES.** Eso sí, todo el material debe ser inédito y creado por tí y, además, no tiene que haber sido presentado a ningún otro concurso nacional o extranjero.
Los juegos o utilidades que sean seleccionados **TE LOS PAGAREMOS INMEDIATAMENTE,** así no tendrás que esperar. Ya lo sabes, **GANA DINERO RAPIDAMENTE.**
Adjunta todo lo que te hemos indicado con tus datos personales completos: dirección, teléfono, etc... a:
LOAD'N'RUN
CONCURSO PROGRAMAS
Apartado de correos n.º 36
08080 BARCELONA
¡Animo, estamos deseosos pagar tu trabajo!



PERFORADOR

Eres el encargado de perforar un muro de hormigón. Existe el peligro de que el muro se desplome, por lo cual tienes que perforarlo a distancia, mediante un propulsor y una bola de acero.
El propulsor lo podrás manejar con el cursor. ¡Suerte!

relato de ciencia-ficción

Piensa, después de Jugar

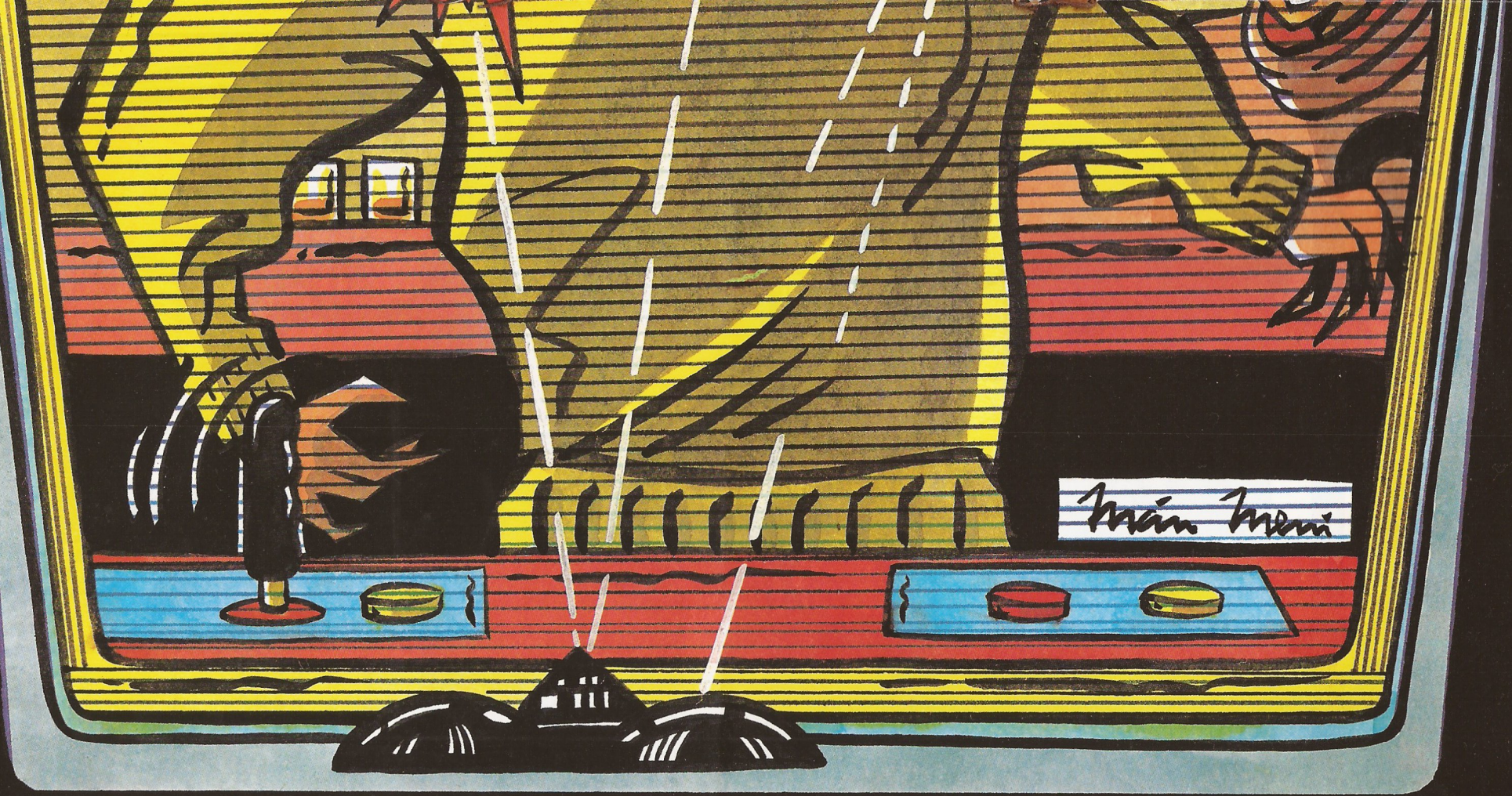
LA ETERNA GUERRA FRIA

Seguimos publicando los relatos enviados por nuestros lectores y en esta ocasión volvemos con JOSE VILCHES PALMA de Viladecans.

La astro-nave de transportes «BUNER V» volaba con una lentitud exasperante en dirección al mayor astro-puerto de carga y descarga existente en todo el Sistema Solar colonizado.
Su tripulación, compuesta por tres hombres y una mujer, estaba deseosa de aterrizar y agarrar con tremenda ansia esos quince días de permiso que precedían a tres meses de intenso trabajo.
Eva, la mujer, técnico en comunicaciones, era morena, su pelo caía en deslumbrante cascada sobre su firme espalda, sus ojos verdes brillaban con una intensidad hipnotizante, vestía con un maillot integral color amarillo, el cual se le pegaba a su escultural cuerpo como si fuera su segunda piel, pidió permiso para aterrizar:
—Aquí astro-nave «BUNER V» a torre de control, cambio —su voz, a pesar de su belleza, denotaba un profundo cansancio.
—Aquí torre de control a astro-nave «BUNER V», codifique datos, cambio.
—Astro-nave «BUNER V», número de referencia 32.002.67, procedencia: Asteroide X-M-A, carga: 5.000 toneladas de acero bruto, destino principal: Astro-puerto de carga y descarga de Nueva York. Horario previsto para arribada: dentro de 6 minutos aproximadamente. Horario previsto para salida: 1 hora después de arribada. Número de tripulantes a bordo: cuatro, datos codificados, cambio.
—Todos mis datos coinciden con los suyos menos uno, Número de tripulantes a bordo, yo tengo cinco y usted me dice cuatro, ¿a qué es debido?, cambio.
—Nuestro comandante el señor Edmon, fue aquejado por la «fiebre espacial» hace cosa de una semana, efectuamos una breve parada en el asteroide clínico «NOLAS-51» y éste fue ingresado urgentemente, cambio.
—Comprendido, al aterrizar junto con la formalización legal que siempre se efectúa, deberá entregar su provisional comandante, los documentos que acrediten la enfermedad del señor Edmon y un certificado de baja obligada, por la cual su comandancia eventual quedará legalizada. Ahora, se le concede permiso de aterrizaje en la plataforma número 22, repito, plataforma número 22, cambio y cierro.
—¿Has oído Peter? —preguntó la morena a su comandante provisional.
El tal Peter era bajito, con el pelo blanco, sus gafas de montura de oro y su sucio mono de trabajo, no semejaba ni por asomo que fuese el actual comandante de la «BUNER V»; en cambio, era un «currante» nato, él deshechaba la facilidad de dirigir a un robot en las faenas duras, prefería realizarlas él personalmente, por eso, el comandante Edmon lo nombró en su momento comandante provisional, sin mirar la mayor graduación de Eva, o Charles, el técnico de radares e informática.
—Sí —blasfemó Peter—, ¡odio los papeleos!
—Aún no entiendo —las palabras de Charles sonaron potentes, a pesar de su delgadez anémica, el técnico en radares e informática poseía un vozarrón capaz de asustar a un ejército de milicianos— cómo le pudo atacar la «fiebre espacial» a Edmon...
—Por favor, Charli —dijo Peter— quieres dejar de una vez ese odioso tema, ¡no se habla de otra cosa desde que fue ingresado!, le dio la «fiebre espacial», como en cualquier momento nos puede dar a cualquiera de nosotros.
El piloto rojo del intercomunicador situado sobre el panel donde trabajaba Eva, se iluminó, dando paso a la voz de Sam, el mecánico de la astro-nave, que se hallaba desde hacía más de 30 minutos dando paseos arriba y abajo en la sala de máquinas.
—No...
—No, ¿qué? —preguntaron a trío desde la sala el puente de mando, Eva, Charles y Peter.
—Yo conozco a Edmon desde hace más tiempo que vosotros, el comandante era inmune a la llamada «fiebre espacial».
—Y, ¿por qué no nos lo dijiste antes? —interrogó sorprendido Peter.
—¡Para no preocuparos!, yo, personalmente estuve charlando con el doctor que lo diagnosticó, me reveló que la única causa era que Edmon llevaba más de medio año inyectándose «L.S.D.» y llevaba dos semanas de terrible abstinencia obligada.
Todos quedaron en sepulcral silencio.
La astro-nave taladró la piña de nubes, bajo su morro apareció colosal y preponderante el astro-puerto de carga y descarga de Nueva York; ¡en pleno apogeo laboral!
Súbitamente, las retinas de los cuatro tripulantes se quemaron, el interior de la astro-nave semejó convertirse en un infierno, todo era fuego, dolor, llantos, angustia y muerte.
Desde la torre de control vieron cómo la «BUNER V» se transformaba en cuestión de segundos en una ígnea bola de fuego, ¡mortal de necesidad!, la cual se disponía a caer sobre el mismo centro del astro-puerto. Las alarmas se dispararon instantáneamente... ¡era tarde!

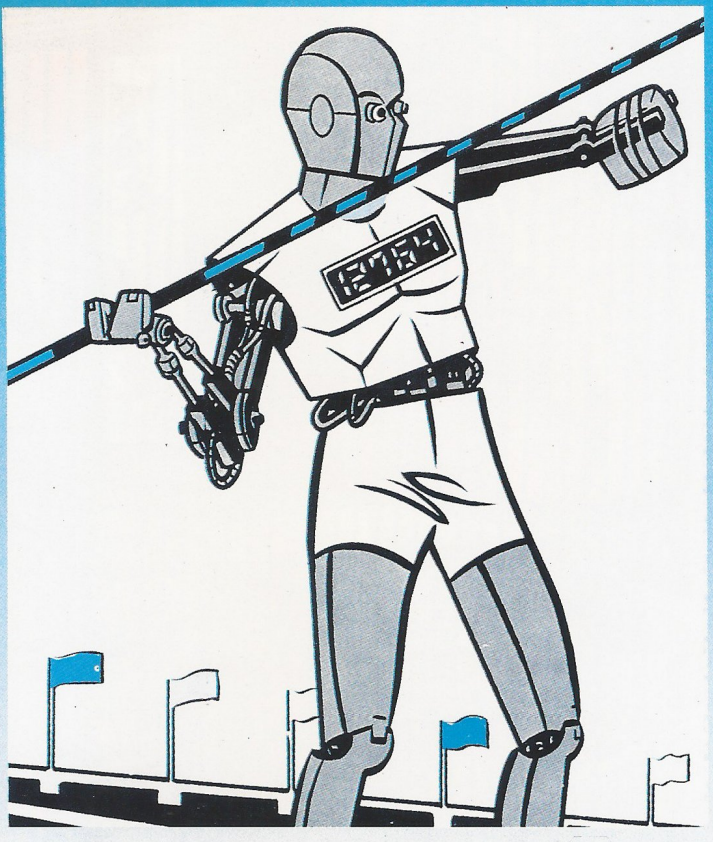
—¡NO! —el estremecedor grito se alzó hasta volúmenes terroríficos, inundó la vacía sala hasta casi hacerla estallar y se fue apagando paulatinamente en forma de eco eterno. La cama sobre la cual se hallaba postrado comenzó a vibrar a causa de su incesante tiriteo, colchón y sábana se hallaban empapadas en sudor frío como el hielo, su cuerpo entero parecía estar deshidratándose tras cada segundo, sus labios de un color morado intenso hacían juego con unas tremendas ojeras, sus ojos se salían de las órbitas, su boca y nariz parecían dispuestas a no dejar de babear.
Edmon miró a su derecha, sobre una mesita vio una jeringuilla con una dosis de L.S.D. y una radio. Con manos desesperadamente temblorosas cogió el aparato de radio y lo puso en funcionamiento:
—«...provocando más de dos mil muertos e innumerables heridos. Investigadores profesionales intentan dar una explicación lógica a la súbita explosión de la astro-nave «BUNER V» en pleno vuelo y cuando se disponía a aterrizar, paralelamente a estas investigaciones, se está buscando desesperadamente al comandante de la «BUNER V», el señor Edmon, el cual no viajaba con la tripulación, al parecer, por un ataque de «fiebre espacial», los últimos informes confirmaban que éste se hallaba en el asteroide clínico «NOLAS-51», al parecer, en el nombrado asteroide jamás fue ingresado el señor Edmon. Por otra parte, el gobierno de los Estados Unidos Terrestres, no descarta la posibilidad de que se trate de un sabotaje por parte del gobierno de la Unión Marciana de Colonos, tal vez, en venganza de...»
¡Edmon cortó la transmisión!, dejó suavemente el aparato sobre la mesita y cogió la jeringuilla, acto seguido se la inyectó.
Minutos después entraron dos tipos en la sala, ambos eran bajitos, vestidos con uniforme militar de color rojo sangre, ambos tenían el pelo verde en forma de cresta, ambos se acercaron a la cama en donde yacía Edmon, tieso y frío.
—¡Se ha suicidado!, camarada Zaren.
—Sí, camarada Dimitri, el truco de proporcionar a una persona L.S.D. durante medio año sin interrupción y cortarle el suministro «de golpe y porrazo», nunca falla, se nos convirtió en un ser sin voluntad, capaz de hacer lo que le ordenáramos por conseguir una dosis más...

END



LOAD'N'RUN TE RETA A COMPETIR CON LOS MEJORES PROGRAMAS DE DEPORTES

ESPECIAL MSX A LA VENTA



LOAD'N'RUN
RECOPILACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR

EN SEPTIEMBRE

LOAD'N'RUN

ESPECIAL SIMULADORES

solo para Spectrum

Aprende

LA NIEBLA.

Eres el mayor de dos hermanos y vives en una colina que está rodeada de espesos bosques, en donde la niebla es muy frecuente y espesa. Tu hermano es muy travieso y se escapa para ir al bosque a jugar. Cuando baja la niebla, tú sales a buscarle para que no se lo coma un lobo que habita cerca de vosotros.
Ten cuidado no te coma el lobo a ti ni choques contra los árboles del bosque.
Depende del nivel de dificultad que elijas, la niebla será más o menos espesa.

MARKETING

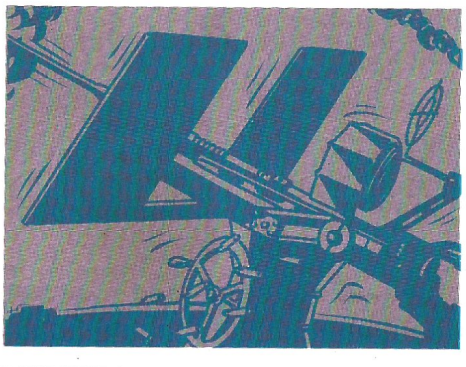
Como habrás podido comprobar, si has observado alguna vez las revistas económicas, éstas están plagadas de gráficos de cantidades, de multitud de cosas diferentes.
Uno de esos gráficos se llaman histogramas.
Con este programa podrás almacenar y visualizar hasta 24 histogramas diferentes, que puedes necesitar para tu trabajo o para clasificar tus cosas.
La manera de trabajar con este programa es bien sencilla, sólo tienes que ir eligiendo opciones en el menú e introducir tus datos.

HIPICA

Te han nombrado jinete de uno de los caballos más famosos. Tu labor es difícil pero tienes que hacerlo todo lo bien que puedas.
Tendrás que saltar distintos obstáculos en el menor tiempo posible, haciendo pocos fallos.
Los obstáculos los tienes que saltar de la siguiente forma: mediante el cursor controlas la velocidad del caballo (arriba, más rápido; abajo, más lento) y los distintos obstáculos los tienes que saltar a una velocidad determinada: los simples despacio y los dobles rápido.
¡Animo!

DEVORADOR

Tienes que guiar mediante el cursor a nuestro amigo el devorador para que vaya engullendo toda la comida que encontrará por los diferentes caminos.
Ten cuidado no te atrapen los vigilantes pues perderás una vida.
Cuando te comas la figura central, los vigilantes no te matan pero eso dura poco. ¡Ten cuidado!
Cuando termine el juego, si quieres otra partida pulsa la letra «S».

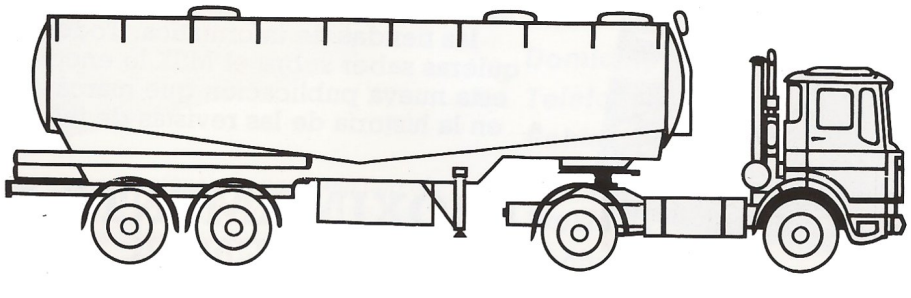


SCRAWT

Scrawt es un nuevo antiaéreo dotado con misiles tierra-aire de corto alcance.
Asimismo es movible para cubrir un radio de acción mayor.
Este antiaéreo se ha emplazado en el desierto de Nevada, protegiendo unos depósitos subterráneos de uranio. Tendrás que cuidar de ellos para que no caigan en manos de los enemigos. Vigila con atención y ¡suerte!

MORSE

Este es uno de los mejores programas para estudiar o practicar código morse.
Después de visualizar el dibujo inicial, se te presentará un menú con 5 opciones: 3 para el estudio del código morse, 1 para finalizar el programa y otro para volver a ver el dibujo inicial.
Practicando con este juego podrás descubrir la belleza de este sistema radiofónico de comunicación.



Correspondencia

Estimado señor:

Tras comprar su última revista me he encontrado con el caso de que el cassette no funcionaba bien. Quizás le han bajado el nivel de grabación y por ello sale error, ¿qué debo hacer por la cinta? En la revista apareció una vez un caso parecido y usted contestaba que le enviaran el cassette para arreglárselo, ¿puedo hacerlo así?

Otro problema que me he encontrado es que el cassette no llevaba portada. La he buscado dentro de la revista y no he encontrado nada. ¿Esto es normal o es que se ha perdido la portada?

Bueno estas son las dos cuestiones que quería exponer. Ahora sólo me queda desearle suerte porque la revista trae juegos que me hacen pasar momentos muy divertidos.

CAROLINA KNORR
BILBAO

Estimada Carolina:

Ya hemos indicado en más de una ocasión que un cassette es un producto muy delicado al que diversos factores pueden alterar. Nuestro método de grabación no ha sido modificado y seguimos utilizando los mismos volúmenes, por lo que tu cassette ha debido sufrir otro tipo de desperfecto. En estos casos, seguimos insistiendo en ello, no tenemos ningún inconveniente en cambiar la cinta por otra debidamente comprobada. Así que no dudes en enviarnos la tuya y enseguida recibirás otra nueva a cambio. Esta cuestión sirve para todo el mundo que pueda tener este tipo de problemas con nuestros cassettes. Cuando alguno vaya mal, no tenemos ningún inconveniente en cambiarlo.

Con respecto a la carátula hemos de pedir disculpas, pues un fallo en la entrega de la imprenta, provocó el que algunas revistas tuvieran que salir sin la correspondiente portada para el cassette. Para que no se vuelva a repetir este problema, hemos decidido incluir las carátulas (en plan recortable) dentro de la revista.

Gracias por tu carta.

Saludos de LOAD'N'RUN

Amigos de LOAD'N'RUN:

Esta es la primera vez que os escribo porque hasta la fecha no había tenido necesidad de hacerlo. Ahora bien, adquirí la cinta del mes de Abril y se me presentaron los primeros problemas que acto seguido paso a contaros: Por la cara A y después de haberlo intentado varias veces, y siempre con diferentes volúmenes, conseguí cargar todos los programas, pero mi sorpresa fue mayúscula cuando le di la vuelta a la cinta y comprobé atónito cómo pasaba desde el principio hasta el final sin salir ni un solo Found y sin escucharse ni un solo sonido.

¿Es esto posible? ¿si lo es, os puedo remitir la cinta por correo para su canjeo por otra en perfectas condiciones?

Gracias anticipadas por vuestra contestación y desde estas líneas me gustaría mandarles un efusivo abrazo de felicitación por el estupendo software que nos estais ofreciendo.

ALBERTO CSEFKO TEROL
TORREMOLINOS-MALAGA

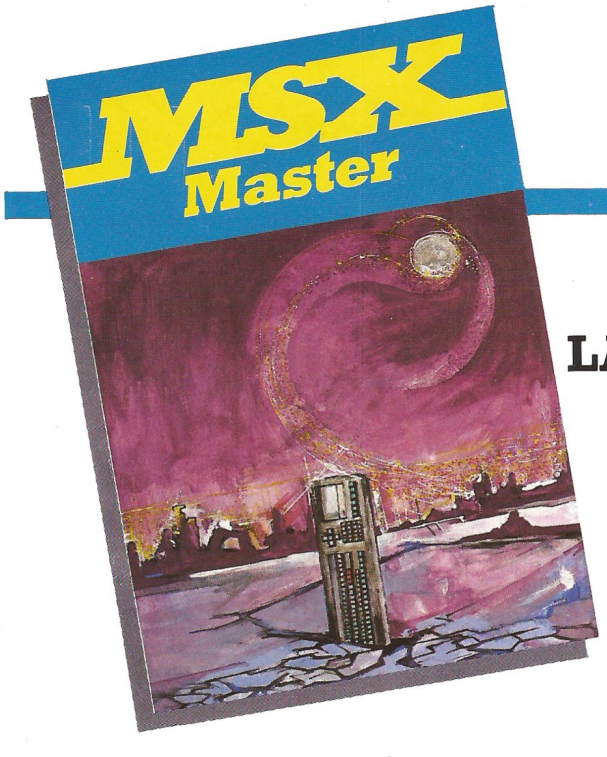
Querido Alberto:

Respondiendo a las preguntas que nos haces en tu carta, te diremos que técnicamente no tiene explicación lo que nos cuentas, ya que las dos casras de la cinta se graban a la vez. Te podríamos dar una explicación si te hubieran salido las dos caras en blanco, pero una sola no sabemos darte una explicación exacta porque puede ser debido a diferentes factores. Debido a nuestro tiraje que es bastante elevado, no descartamos la posibilidad de que un pequeño porcentaje de cintas salgan defectuosas, pero está en nuestro ánimo el que mes a mes este pequeño porcentaje descienda hasta llegar al ciento por ciento de fiabilidad.

Respondiendo a tu segunda pregunta, no nos cansaremos de decir que cualquier cinta defectuosa que os salga nos la enviéis, por correo normal, con la cinta dentro del sobre, indicando en una nota cuál es el problema que tiene. Una vez esté en nuestras manos se comprobará y si es menester se os enviará una en perfectas condiciones.

Saludos de LOAD'N'RUN

¡¡BUSCA TU PREMIO!!
Busca bien tu cassette y puedes encontrarte una sorpresa en forma de premio. **¡¡Suerte!!**



MSX Master

LA REVISTA QUE HACIA FALTA

La revista que estabas esperando ya está lista. Se llama **MSX MASTER** y podrás encontrarla en todos los quioscos y librerías, además de las tiendas de informática. Todo lo que quieras saber sobre el MSX lo encontrarás en esta nueva publicación que marcará un hito en la historia de las revistas de informática.

PROXIMAMENTE A LA VENTA

MSX

LOAD'N'RUN

KUNG FU
METEORE
PEONZA
ZAX LASER
EL COLECCIONISTA
TUMBA EGIPCIA
DRUM 64 TRAFIC

INTRUDER 3-D
CATACUMBA
RELOJ 64
FIGURAS
CALENDARIO-64
MONITOR DISK
LENGUAJE MAQUINA 2

CALIDAD GARANTIZADA

Recorta por las líneas marcadas y dobla por las líneas de puntos, así obtendrás la portada para el cassette.

Suscríbete Ahora

REGALAMOS CAMISETAS

Si te suscribes este mes te regalaremos una camiseta con el distintivo LOAD'N'RUN, además podrás disfrutar 12 meses seguidos con la revista y el cassette que, como siempre, te presentará los mejores programas del momento.

Copia o recorta este cupón y envíalo a:
LOAD'N'RUN (Suscripción)
Apartado de Correos 36.099
08080 BARCELONA
Precio de cada suscripción:
12 ejemplares y 12 cassettes por ***9.475*** *ptas.*
Gastos de envío incluidos.
Deseo suscribirme a L'N'R ***MSX*** *a partir del número*
El importe lo haré efectivo mediante:

☐ *GIRO POSTAL N.º*
☐ *TALON NOMINATIVO ADJUNTO*
☐ *CONTRA-REEMBOLSO A LA RECEPCION DEL PRIMER EJEMPLAR*

Nombre y Apellidos _____

_____

Domicilio _____

Teléfono _____

Población _____

Código Postal _____

Provincia _____

Fecha _____ ***Firma***

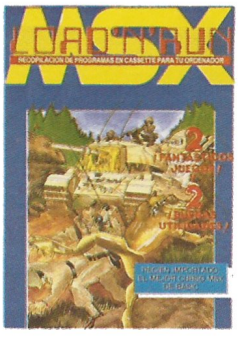
COMPLETA TU COLECCION DE LOAD'N'RUN

Si te falta algún ejemplar de LOAD'N'RUN MSX y deseas adquirirlo, sólo tienes que escribirnos, indicando el número de referencia que incluimos bajo cada carátula de este anuncio. No olvides en tu carta de incluir tus datos personales (nombre completo, dirección, población, código postal y provincia).
El precio de cada ejemplar es de 850 pesetas más gastos de envío, excepto el número Extra de Navidad que es de 1.150 más gastos de envío.
Todo se enviará contrareembolso.
Solicita tus pedidos a:
LOAD'N'RUN (Números atrasados)
Apartado de correos 36.099
08080 BARCELONA

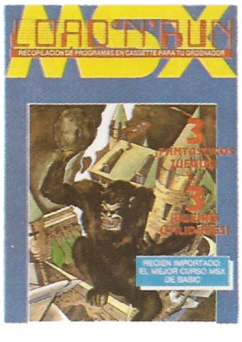
MSX 1.ª EPOCA

M-1
Olimpíadas
Throm

M-2
3 D Gráficos
Morse
Fórmula 1
Phantasma



M-3
La rana
El morse
Cuadros mágicos
El Bombas

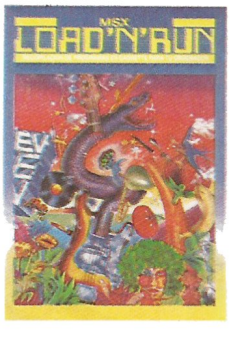


M-4
El gorila
Galax
En la Edad Media
Diseño de sprites
Carácteres programados
Distancias kilométricas

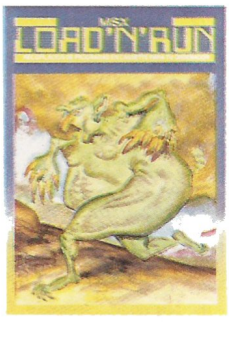
Extra de Navidad (1.150 ptas.)

M-5
Goloso
Rebotes
Mates
Las Vegas
El muro
Comecocos
Día de la semana
Barras
Adivinar un número
Código secreto

MSX 2.ª EPOCA



MSX-0
Minerva III
Basket ball
Sir Camelot y el Rey Arturo
Geografía española
Orden alfabético



MSX-1
Grand Prix
Trilero
Palabra
Cuevas de oro
Matrices

MSX
LOAD'N'RUN
RECOPILACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR

HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/

SEQUORNICO@GMAIL.COM